

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI PADA WARA KOMPUTER JOGJAKARTA**

**Naskah Publikasi**



Disusun oleh:

**Marsianus Alfonsus Nuwa**

**06.12.1545**

**SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
“AMIKOM”  
YOGYAKARTA  
2009**

## NASKAH PUBLIKASI

### **Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Wara Kom Yogyakarta**

disusun oleh

**Marsianus Alfonsus Nuwa**  
**06.12.1545**

Dosen Pembimbing

  
**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302105**

Tanggal, 10 Juli 2010

Ketua jurusan  
Sistem informasi

  
**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**

**NIK. 190302029**

**ANALISYST AND APPLICATION DESIGN MULTIMEDIA AS SYSTEM  
INFORMATION AT WARA COMPUTER YOGYAKARTA**

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
PADA WARA COMPUTER YOGYAKARTA**

Marsianus Alfonsus Nuwa

Jurusan Sistem Informasi

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**ABSTRACT**

*Information constitutes an important component in their daily lives. Submission of information would be better if supported with technology as one of today's popular media. So that the forwarding of information that previously was still using conventional way would be better and not be in vain in the process of delivery. Wara Kom is one company that engages in sales who want to use information technology as a medium of delivery to customers who want to know more clearly about Wara Kom so it can make it easier for customers wanting to know information from this company*

*Wara Kom is one company that engages in sales who want to use information technology as a medium of delivery to customers who want to know more clearly about Wara Kom so it can make it easier for customers wanting to know information from this company*

*Making this company profile is also aimed to promote the existence of Wara Kom to the general public so as to attract more customers to join and to cooperate with this company, and increase competitiveness with other companies in Yogyakarta. To the problems listed above then in the lift with a thesis entitled "Analysis and Design of Multimedia Applications For Media Information In Yogyakarta Wara.Kom*

*keyword : information system, application design.*

## **1. Pendahuluan**

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi telah terbukti merupakan sarana informasi yang dapat mendorong dan meningkatkan kinerja diberbagai sektor. Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat, hal ini mendorong berbagai perusahaan berupaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Permasalahan yang terdapat pada Wara Komputer meliputi. Penyampaian informasi yang tidak up to date, pengeluaran biaya yang cukup besar dalam menyampaikan informasi melalui media cetak, brosur dan sarana lainnya sehingga tidak membawa hasil yang maksimal karena faktor keterlambatan informasi yang diperoleh para pelanggan. Sehingga usaha yang dilakukan menjadi tidak efektif dan efisien.

Strategi untuk media informasi yang sebelumnya masih menggunakan cara konvensional dapat ditambahkan dengan sistem media informasi berbasis multimedia

## **2. Landasan teori**

Kata multimedia itu sendiri didalam lingkungan komputer mengisaratkan bahwa banyak media yang dibawah kendali komputer. Dalam pengertian yang lain adalah sebuah komputer multimedia perlu mendukung lebih dari satu jenis media yang berbasis antara lain teks, gambar, video, animasi dan audio.

Menurut Tri Daryanto dalam bukunya yang berjudul Sistem Multimedia dan Aplikasinya, edisi pertama halaman 1 menyatakan Maksud dari pengertian Multimedia adalah sebuah Komputer dapat melakukan manipulasi pada teks dan gambar yang diubah menjadi multimedia sehingga menjadi komputer yang berbasis multimedia

Saat, ini sudah ada suatu definisi lebih kuat mengenai komputer multimedia yaitu sebuah komputer multimedia adalah yang dapat mengontrol lebih dari satu tipe media yang tidak bergantung dengan waktu (diskrit) dan media yang diskrit yaitu media yang tidak bergantung dengan waktu, sedangkan audio dan video adalah bergantung dengan waktu, sebagai konsekwensinya media tersebut media tersebut berjalan berdasarkan waktu.

Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem multimedia adalah sistem yang menggabungkan dua media, yaitu media yang tidak bergantung dengan waktu (diskrit) contohnya teks dan gambar dan media yang bergantung dengan waktu contohnya audio dan video.

## 2.1 Elemen-Elemen Multimedia

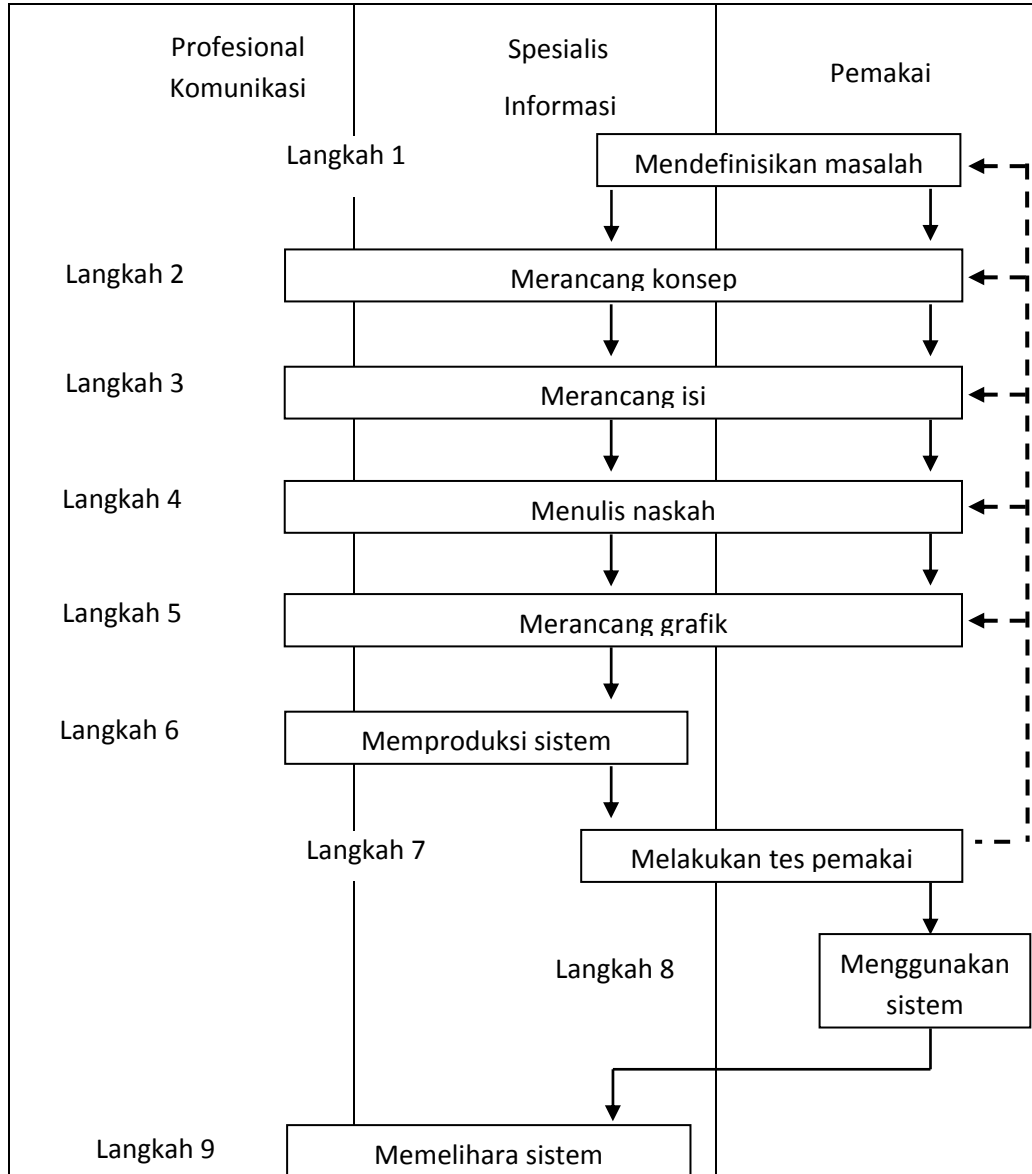
Elemen-elemen multimedia terdiri dari

- 1) **Text** : Kata atau kalimat yang dipakai untuk menjelaskan gambar dan symbol
- 2) **Image** : Gambar, foto baik dalam bentuk warna hitam putih atau berwarna
- 3) **Audio** : Suara manusia, musik, dan spesial efek.
- 4) **Video** : Penggabungan antara bunyi atau suara dengan gambar bergerak (movie)
- 5) **Animasi** : Rangkaian gambar yang mempunyai ciri-ciri tersendiri yang dijalankan di computer dan dikendalikan oleh manusia.

## 2.2 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia

Pengembangan sistem multimedia diperlukan langkah-langkah yang tepat dan ini akan berhasil jika dilakukan melalui pendekatan dengan berbagai sistem yang ada seperti pendekatan yang melibatkan pemakai sebagai pengguna akhir, profesional komunikasi yang membantu dalam menentukan keseluruhan pesan dan spesialis informasi sebagai pengembang keseluruhan sistem multimedia. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini:

Gambar 2.2 Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia



(referensi; gambar Oleh Raymond Mc Leod)

### **2.3 Pendefinisian Masalah Multimedia**

Tahap analisis sistem, analisis mempunyai tugas mendefenisikan masalah sistem. Masalah yang dipelajari analisis sistem adalah masalah yang dihadapi pemakai dan untuk mendapatkan permasalahan. Menurut M. Suyanto dalam bukunya yang berjudul Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran halaman 45. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:

1. Mendefenisikan batasan dan sasaran
2. Mendefenisikan masalah yang dihadapi pemakai
3. Mengidentifikasi penyebab masalah dan titik keputusan
4. Mengidentifikasi pemakai akhir sistem
5. Memilih prioritas penanganan masalah
6. Memperkirakan biaya dan manfaat secara kasar
7. Membuat laporan hasil pendefenisian masalah

### **2.4 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia**

Sasaran aplikasi multimedia antara lain peningkatan kinerja, peningkatan efektifitas informasi, peningkatan keamanan aplikasi, peningkatan efesiensi, dan peningkatan pelayanan kepada pelanggan. Penyimpangan dari sasaran inilah yang menimbulkan masalah pada aplikasi tersebut. Batasan aplikasi merupakan lingkungan yang membatasi pengendalian dari aplikasi tersebut.

## **3. Analisis Dan Perancangan Sistem**

### **Identifikasi Masalah**

Mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat diatasi. Dalam penyampaian informasi Wara Komputer selama ini masih menggunakan brosur, sehingga dengan penyebaran informasi yang model demikian dirasakan masih ada sedikit kekurangan, yaitu jangkauan penyebaran informasi yang kurang efektif dan sekaligus melengkapi media-media tersebut guna meningkatkan informasi tentang Wara Komputer

Sasaran sistem multimedia, antara lain peningkatan kinerja, peningkatan efektifitas informasi, penurunan biaya, peningkatan keamanan sistem, peningkatan efisiensi dan peningkatan pelayanan. Masalah dalam sistem multimedia adalah kondisi atau situasi yang menyimpang dari sasaran sistem multimedia, bahkan menyimpang dari sasaran organisasi atau perusahaan. Berdasarkan sasaran sistem multimedia tersebut diatas dapat diketahui masalah-masalah yang selama ini terjadi dengan mengemukakan pertanyaan di bawah ini

:

Apakah sistem multimedia ini dapat meningkatkan kerja ?

Apakah sistem multimedia ini dapat menjadikan informasi lebih efektif ?

Apakah sistem multimedia dapat meningkatkan pelayanan ?

Apakah sistem multimedia ini dapat meningkatkan keamanan sistem ?

Tahap identifikasi masalah terdapat 2 poin yang akan menjadi pokok bahasan, yaitu :

### **3.1.1. Definisi Masalah**

Tahap ini, analis mempunyai tugas untuk mendefinisikan masalah yang dihadapi oleh sistem yang sudah ada, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem yang akan digunakan nantinya. Sedang masalah yang dipelajari oleh seorang analisis adalah masalah yang dihadapi oleh pemakai sistem tersebut.

#### **Penyebab Masalah**

Setelah masalah diketahui, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi penyebab timbulnya masalah tersebut. Penyebab timbulnya masalah tersebut dapat diidentifikasi dengan cara mengamati beberapa hal yang berkaitan dengan kinerja sistem.

### **3.1.2 Usulan Sistem Multimedia**

Pembuatan Company Profile dengan multimedia interaktif pada Wara Komputer bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang potensi dan keberadaan Wara Komputer. Sistem informasi berbasis multimedia ini merupakan sistem yang menyajikan informasi audio-visual untuk menarik minat para konsumen. Informasi audio-visual ini nantinya bentuk informasi yang dapat disampaikan dan diterima oleh indera manusia, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Informasi audio-visual biasanya lebih mudah ditangkap karena secara fisiologis manusia akan lebih peka jika memakai indera simultan

### **3.1.3. Analisis PIECES**

Mengidentifikasi masalah yang terdapat pada Wara Komputer, dapat dilakukan dengan cara analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Paduan ini dikenal dengan PIECES Analysis (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah dan akhirnya, dapat menemukan masalah utamanya dan beberapa solusi permasalahan. Hal ini penting karena biasanya yang muncul dipermukaan bukan masalah utama, tetapi biasanya hanya gejala-gejala masalah atau yang bukan masalah utama.



Tahap analisis PIECES pada wara komputer yang akan di gunakan adalah dengan cara membandingkan sistem yang lama dengan aplikasi yang baru dibuat

#### **A. Analisis Kinerja (Performance)**

Analisis kinerja sistem dimaksudkan untuk meningkatkan sejauhmana kinerja dari sistem untuk menyelesaikan tahap-tahap pekerjaan dengan mempertimbangkan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan.

#### **B. Analisis Informasi (Information)**

Informasi merupakan hasil proses pengolahan data yang dilakukan oleh sebuah sistem informasi. Informasi yang dihasilkan oleh sebuah sistem informasi dapat digunakan untuk mengevaluasi serta melihat peluang-peluang yang mungkin menjadi lahan baru bagi Perusahaan. Namun demikian yang menjadi pertimbangan dalam pemenuhan kebutuhan informasi adalah sejauhmana kualitas informasi yang akan disajikan bagi pengguna informasi.

Ada tiga hal yang harus diperhatikan mengenai informasi yang disajikan:

- i. Akurasi : Informasi yang disajikan harus akurat, jadi informasi yang disajikan harus sesuai dengan keadaan yang ada.
- ii. Tepat waktu : Informasi yang disajikan harus tepat waktu, sebuah informasi tidak akan punya nilai manfaat bila dalam penyajiannya mengalami keterlambatan.
- iii. Relevansi : Informasi yang disajikan harus sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna informasi. Sebuah informasi tidak akan punya nilai manfaat bila informasi tersebut memang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan user.

#### **C. Analisis Ekonomi (Economics)**

Fokus analisis ekonomi adalah pada pertimbangan apakah sistem penyampaian informasi lama yang diterapkan memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi. Pertimbangan ekonomi akan dilakukan perbandingan dengan sejauhmana manfaat dari sistem lama dalam mendukung proses manajerial perusahaan.

#### **D. Analisis Pengendalian (Control)**

Analisis kontrol / pengendalian adalah proses analisis terhadap sistem pengendalian yang diterapkan oleh suatu perusahaan / lembaga pendidikan untuk mengendalikan proses penggunaan data atau informasi perusahaan serta proses kerja yang dilakukan oleh karyawan agar kinerja perusahaan selalu dalam kondisi yang prima.

#### **E. Analisis Efisiensi (Efficiency)**

Efisiensi seringkali dihubungkan dengan bagaimana meminimalisasi pemborosan sumber daya, waktu, uang, peralatan, ruang dan keterlambatan pengolahan data.

#### **F. Analisis Pelayanan (Service)**

Fokus analisis pelayanan adalah pada tinjauan sejauh mana kemudahan yang diberikan oleh sistem yang diterapkan untuk menyelesaikan pekerjaan, kemudahan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk proses evaluasi kinerja perusahaan serta kemudahan bagi konsumen untuk memperoleh informasi tentang perusahaan.

#### **3.1.4. Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem sangat dibutuhkan dalam mendukung kinerja sistem, apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Karena kebutuhan sistem akan mendukung tercapainya tujuan suatu instansi atau perusahaan. Fungsi sistem yang ditulis ini adalah untuk memberikan informasi kepada konsumen yang akan menggunakan jasa Wara Komputer . Perencanaan dan pengembangan sistem memiliki tujuan agar dapat memperoleh informasi yang lebih cepat dan tepat.

Untuk mengembangkan sistem ini dibutuhkan penyajian informasi yang berupa aplikasi multimedia dengan keunggulan hardware, software, dan brainware.

##### **A. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)**

Teknologi perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah perangkat keras yang *support* untuk aplikasi multimedia ini. Yang terdiri dari: AMD sempron +2800 1,6 Ghz M/B PCI 8X KM8K800, Memory 512 MB twinmoss PC 3200, FDD 1,44 MB, HardDisk 40 GB Seagate, Casing mentari 450 w ,VGA Geforce FX 5200, samsung 14" 56E, Keyboard & Mouse PS/2, CDROM LG 52X, Speaker Simbada, UPS.

##### **B. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)**

Perangkat lunak sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan aplikasi yaitu Windows XP Professional.

#### **Studi Kelayakan**

Pengadaan atau pengembangan sistem informasi yang akan diterapkan untuk mendukung kinerja perusahaan sebelumnya perlu dilakukan beberapa pertimbangan, agar pengadaan sistem baru benar-benar memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi Wara Komputer. Tahap awal yang dilakukan untuk pengambilan keputusan diterapkannya sebuah sistem informasi promosi/kios informasi

adalah melakukan studi kelayakan terhadap sistem informasi yang akan digunakan dengan pertimbangan lain adalah kondisi Wara Komputer .

Studi kelayakan terhadap penerapan atau pengembangan sistem informasi yang baru dilakukan dengan menganalisis beberapa variabel-variabel penting yang mempengaruhi penerapan sistem informasi.

Beberapa faktor kelayakan yang mendukung dalam menentukan kemungkinan layak atau tidaknya sistem yang akan dirancang nantinya sehingga dapat diketahui apakah sistem tersebut nantinya dapat diteruskan atau tidak. Faktor tersebut antara lain :

**A. Kelayakan Teknis**

Penerapan aplikasi ini bila dikaji dari sisi kelayakan teknis akan sangat relevan mengingat SDM yang dimiliki oleh Wara Komputer cukup memadai untuk memelihara sistem tersebut. Maka sudah layaknya Wara Komputer menggunakan sistem informasi dengan teknologi multimedia agar mempercepat pengenalan profile dan keunggulan dari Wara Komputer .

**B. Kelayakan Ekonomi**

Wara Komputer tidak memerlukan pengeluaran biaya tambahan untuk menerapkan aplikasi ini, karena aplikasi sudah dikembangkan oleh karyawan sendiri. (tidak ada fee tambahan untuk pembuat aplikasi)

**C. Kelayakan Operasi**

Penilaian terhadap operasi dilakukan untuk mengatur apakah sistem multimedia yang dapat diterapkan dalam organisasi dapat berjalan. Hal ini menyangkut kemampuan sistem dalam menghasilkan informasi. Dengan kemampuan personil yang baik akan menghasilkan informasi yang tepat.

Menggunakan sistem yang baru dengan berbasis multimedia maka penyampaian informasi seputar Wara Komputer dan reputasinya bisa diketahui dengan mudah dan cepa. Pemanfaatan aplikasi multimedia oleh pihak manajemen pemasaran diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan perusahaan terutama untuk meningkatkan citra perusahaan dan keuntungan perusahaan. Selain itu program aplikasi yang dihasilkan haruslah mudah (user friendly) digunakan untuk para pengguna terakhir (end user)

#### **D. Kelayakan Hukum**

Kelayakan hukum disini merupakan kelayakan peraturan yang ada dan harus diantisipasi. Ditinjau dari segi hukum yang berlaku di Indonesia perancangan sistem yang diusulkan ini tidak memiliki cacat hukum karena tidak termuatnya larangan-larangan pada undang-undang dari pemerintah. Kemungkinan pelanggaran hukum yang dapat terjadi terutama pada perangkat lunak yang digunakan.

Perancangan sistem multimedia ini dapat dikatakan illegal karena dalam pembuatannya, menggunakan software yang tidak original. Dengan tujuan bahwa Aplikasi ini hanya untuk dipakai oleh perusahaan Wara Komputer dan tidak untuk di perjual belikan .

Berdasarkan faktor kelayakan yang dibahas diatas, dari semua bidang tersebut sistem multimedia ini sudah memadai dan layak untuk digunakan dan diimplementasikan kepada pemakai secara umumnya.

### **3.2. Merancang Konsep**

Merancang konsep merupakan dasar dari sebuah pembuatan aplikasi multimedia, karena disini diperlukan dasar-dasar pemikiran yang sesuai dengan pikiran dan keinginan pembuat aplikasi. Dalam aplikasi yang penyusun buat mempunyai arah supaya aplikasi ini dapat dinikmati secara utuh dan dapat meningkatkan kesan yang baik bagi pengguna atau masyarakat. Dalam merancang aplikasi dituntut kreatifitas dalam mengembangkan ide-ide, sehingga tujuan dari aplikasi tersebut dapat mengenai sasaran yang diharapkan

Aplikasi ini dirancang dengan sifat interaktif yaitu dengan melibatkan pengguna (*user*) secara langsung, sehingga pengguna dapat menentukan menu apa yang akan dipilih dalam aplikasi. Aplikasi multimedia ini memadukan Lima unsur penting multimedia diantaranya: teks, grafik, suara, animasi dan video. Teks untuk informasi secara visual, grafik digunakan sebagai latar belakang, suara untuk mengisi suara latar dan animasi serta video yaitu suatu “gerak aktif” yang mengilustrasikan tujuan kita, sehingga dapat menambah daya tarik.

#### **3.2.1 Teknik Penyajian Multimedia**

Teknik penyajian informasi yang diterapkan di Wara Komputer pada sistem baru ini yaitu:

##### **Sistem Interaktif**

Para pengguna yang ada di Wara Komputer dapat berinteraksi langsung dengan komputer untuk memperoleh informasi tentang apa saja yang diberikan Wara Komputer. Dengan cara menggunakan mouse dan mengklik tombol-tombol yang berisi informasi yang terdapat pada aplikasi.

Media penyimpanan dari sistem aplikasi ini adalah: Hasil pengolahan data, teks, gambar dan animasi yang sudah menjadi suatu sistem informasi aplikasi multimedia, disimpan dalam hardisk seperangkat komputer yang diletakkan di kantor Wara Komputer bagian depan. Hasil aplikasi juga bisa disimpan dalam bentuk CD jika akan melakukan presentasi untuk promosi.

### **3.2.2. Fungsi Efektif Multimedia**

Aplikasi multimedia sebagai suatu sistem baru yang diterapkan pada Wara Komputer ini diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat dalam penyampaian informasi :

#### **a. Bidang Pemasaran**

Menggunakan aplikasi multimedia, konsumen dapat mengetahui profil Wara Komputer, dan tujuannya serta fasilitas-fasilitas yang ada pada perusahaan. Semua informasi disajikan secara interaktif guna mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi.

#### **b. Sistem Penunjang Operasi**

Multimedia sangat membantu dalam proses melayani konsumen. Dimana konsumen dapat mencari dengan sendiri informasi yang ada sepuas-puasnya. Dan karyawan Wara Komputer juga tidak perlu mengeluarkan waktu yang banyak hanya untuk menjelaskan satu persatu informasi yang ada

### **3.3. Merancang Isi**

Setelah merancang konsep yang telah disusun kemudian dapat dirancang isi mengenai apa yang akan disampaikan pada sistem multimedia interaktif yang akan dibuat. Rancangan isi yang dimasukkan kedalam informasi yang disampaikan, harus sesuai dengan konsep yang disusun serta tidak menyimpang dari tujuan dibuatnya sistem multimedia interaktif ini. Kemudian langkah-langkah yang berisikan jalannya program atau tampilan-tampilan yang telah dirancang.

Rancangan isi menggunakan struktur yang merupakan alat bantu untuk merancang aliran aplikasi multimedia, adapun struktur yang digunakan penulis adalah *struktur hierarki* seperti tangga atau pohon, pada struktur ini dapat memungkinkan pengguna melakukan navigasi kesetiap tampilan, pemilihan struktur ini bertujuan untuk dapat mempermudah konsumen mencari informasi

### **3.4. Merancang Naskah**

### **3.5. Merancang Grafik**

### **3.6. Memproduksi Sistem**

### **3.7. Mengetes Sistem / Uji Coba Sistem**

### **3.8. Menggunakan Sistem**

### **3.9. Memelihara Sistem**

Setelah sistem digunakan, maka sistem akan dievaluasi oleh pemakai dan spesialis multimedia untuk menentukan apakah sistem yang baru tersebut sesuai dengan tujuan semula

dan diputuskan apakah ada revisi atau dimodifikasi. Setelah terjadinya perubahan dalam perangkat keras, perangkat lunak, dokumentasi atau prosedur untuk mengoreksi kesalahan dengan kebutuhan baru atau perbaikan efisiensi proses, maka pengembangan sistem multimedia akan masuk pada tahap pemeliharaan sebagai berikut:

**A. Perangkat Keras (Hardware)**

1. Gunakan stabilizer sesuai dengan daya yang diperlukan oleh komputer.
2. Pemeliharaan pada Harddisk, pastikan Harddisk terpasang dalam posisi yang rapat dan kencang agar terbebas dari getaran/ guncangan.
3. Pemeliharaan pada RAM, pastikan RAM terpasang dalam posisi yang benar, tidak terbalik
4. Buat jadwal secara permanen pemeliharaan hardware dengan reparasi/teknisi

**B. Perangkat Lunak (Software)**

1. Memiliki duplikat dari sistem aplikasi tersebut secara keseluruhan yang berkaitan dengan aplikasi multimedia yang kita buat. Duplikat dapat dilakukan dengan cara mengcopy file-file tersebut kedalam CD untuk mengantisipasi terdapat kesalahan atau error pada aplikasi multimedia yang kita buat.
2. Jika terdapat kesalahan pada software, maka kita dapat melakukan penginstalan ulang terhadap software tersebut dengan baik. Misalnya, jika file dalam software tersebut ada yang hilang, sehingga software tidak dapat berjalan dengan baik. Maka kita dapat melakukan perbaikan atau dengan cara melakukan penginstalan ulang pada software tersebut.

#### **4. Pembahasan Dan Implementasi Sistem**

##### **4.1. Pembahasan**

Pembuatan aplikasi ini lebih fokus kepada penyampaian informasi perusahaan dan pencitraan perusahaan secara umum dengan bantuan aplikasi berbasis multimedia sehingga dapat membantu perusahaan untuk meningkatkan aspek-aspek yang berkaitan langsung dengan tujuan perusahaan itu sendiri. Adapun aspek-aspek tersebut antara lain

- Kinerja (Performance)

Kinerja sistem dimaksudkan untuk meningkatkan dan menyelesaikan tahap-tahap pekerjaan dengan mempertimbangkan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan. Pembuatan aplikasi ini lebih fokus kepada bagaimana cara meningkatkan kinerja dari perusahaan dengan memanfaatkan teknologi multimedia sehingga dengan adanya aplikasi berbasis multimedia dapat menghemat waktu antara lain menyediakan aplikasi

berbentuk kios informasi sehingga memudahkan konsumen dan dapat menghemat waktu pelayanan yang akan dilakukan oleh karyawan Wara Komputer .

- Informasi (Information)

Informasi merupakan hasil proses pengolahan data yang dilakukan oleh sebuah sistem informasi. Informasi yang dihasilkan oleh sebuah sistem informasi dapat digunakan untuk mengevaluasi serta melihat peluang-peluang yang mungkin menjadi lahan baru bagi Perusahaan. Namun demikian yang menjadi pertimbangan dalam pemenuhan kebutuhan informasi adalah sejauh mana kualitas informasi yang akan disajikan bagi pengguna informasi.

Penyampaian informasi dengan aplikasi multimedia dirasakan memiliki manfaat yang lebih besar karena selain menyediakan informasi yang lebih spesifik space yang tersedia dalam aplikasi ini memadai untuk menyimpan informasi dalam jumlah yang cukup besar. Disertai dengan ketepatan waktu, informasi yang tersedia sesuai dengan yang dibutuhkan, dan harus sesuai dengan keadaan yang ada atau informasi yang disampaikan harus akurat.

- Ekonomi (Economics)

Pertimbangan ekonomi akan dilakukan perbandingan dengan sejauhmana manfaat dari sistem lama dalam mendukung proses manajerial perusahaan. Untuk Pembuatan aplikasi ini perusahaan tidak memerlukan biaya tambahan yang harus dibayarkan pada desainer dan programing, karena aplikasi ini dibuat oleh karyawan dari Wara Komputer sendiri sehingga tiak memerlukan fee tambahan kecuali mendapat bonus selain dari gaji pokok.

Pencetakan brosur merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan pemasaran dan dan untuk mencetak brosur dibutuhkan biaya. Dengan adanya aplikasi ini dpat membantu manajemen pemasaran dalam penyampaian informasi yang lebih efektif dan menarik sehingga dapat meningkatkan pemasaran perusahaan dan lebih mengangkat citra perusahaan. Karena dengan menggunakan aplikasi tampilan yang dihasilkan pastinya jauh lebih baik dari penyampaian menggunakan brosur sebagai alat penyampaian informasi. Dengan demikian dapat menghemat biaya pemasaran yang cukup besar.

- Pengendalian (Control)

pengawasan terhadap aplikasi akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan dalam hal ini akan selalu diawasi untuk menghindari hal-hayang tidak diinginkan seperti hang, eror maupun dalam penambahan informasi sehingga dengan mudah dapat segera untuk di instal ulang atau pun untuk upgrade informasi yang selalu dilakukan pada aplikasi ini sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan.

- Efisiensi (Efficiency)

Efisiensi seringkali dihubungkan dengan bagaimana meminimalisasi pemborosan sumber daya, waktu, uang, peralatan, ruang dan keterlambatan pengolahan data. Aplikasi ini

dibuat dengan harapan dapat meminimalisir pengeluaran dari segi waktu dan biaya. Dari segi waktu aplikasi ini dapat menghemat dalam melayani konsumen sehingga bagi konsumen yang lagi menunggu antrian dapat melihat informasi yang tersedia pada aplikasi dalam bentuk kios informasi.

Pemborosan uang sudah dapat diminimalisir yaitu pembuatan aplikasi ini tidak mengeluarkan biaya sehingga secara tidak langsung memberikan keuntungan bagi perusahaan dan dapat menghemat pengeluaran biaya pembuatan dan perangkat yang diperlukan sudah tersedia sehingga tidak memerlukan biaya pengadaan.

- Pelayanan (Service)

Fokus pelayanan adalah pada sejauh mana kemudahan yang diberikan oleh sistem yang diterapkan untuk menyelesaikan pekerjaan, kemudahan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk proses evaluasi kinerja perusahaan serta kemudahan bagi konsumen untuk memperoleh informasi tentang perusahaan.

pelayanan dirasa cukup maksimal dengan adanya aplikasi ini karena setiap informasi yang baru langsung dapat disampaikan melalui kios informasi tanpa harus mencetak brosur lagi. karena jika dilakukan percetakan brosur maka harus diperlukan biaya tambahan dan jika harus seperti itu maka perusahaan harus menyiapkan anggaran lebih untuk pencetakan brosur tambahan jika ada informasi yang baru.

Pembahasan yang akan dilakukan pada sistem ini lebih mengarah pada pengujian aplikasi dengan menguji sistem kelayakan yaitu dengan menggunakan kuisioner yang dapat menyimpulkan apakah aplikasi ini dapat dikatakan layak digunakan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden.

## **5. Kesimpulan**

Setelah diuraikan dan dibahas pada bab-bab sebelumnya, mulai dari pengajuan beberapa masalah sehingga mencapai tahap pembahasan yang penyusun lakukan dalam penyusunan skripsi, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Analisis yang digunakan untuk penyelesaian masalah yang terjadi pada Wara Komputer ialah analisis PIECES. Dimana keseluruhan hasil dari analisis membahas permasalahan yang terjadi pada wara komputer, meliputi kinerja, informasi, ekonomi, control, efisiensi dan pelayanan sehingga dapat membantu pihak perusahaan memberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen. Dari segi perancangan digunakan beberapa software yang bisa membantu dalam menyajikan sebuah aplikasi yang berbasis multimedia antara lain: Macromedia



Director 2004, Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS dan Swish Max.

2. Aplikasi ini dibuat untuk mendampingi system lama yang terdapat pada Wara Komputer.
3. Aplikasi multimedia dapat menyajikan informasi dengan lebih baik dari pada media lain seperti brosur karena multimedia memadukan banyak unsur seperti suara, gambar, animasi, text serta video sehingga informasi yang disampaikan lebih menarik.
4. Aplikasi ini menggunakan menu-menu navigasi yang sederhana dan menarik sehingga pemakai tidak akan mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi
5. Banyak animasi-animasi yang menarik dalam aplikasi yang memberi nilai tambah dalam aplikasi

Meskipun demikian sistem ini memiliki kelebihan dan kekurangan :

**Kelebihan:**

- Informasi dalam bentuk Company Profile memberikan informasi disajikan lebih menarik karena dilengkapi dengan teks, suara, gambar dan animasi.
- Informasi berbentuk teks dalam Company Profile ini bisa di update secara langsung oleh admin dengan memasukkan kata kunci, dengan tujuan agar pengguna bisa mengetahui informasi-informasi terbaru tentang Wara Komputer Jogjakarta

**Kelemahan :**

- Belum dapat melakukan pengupdetan gambar, animasi, dan audio secara langsung.
- Jika dijalankan pada komputer dibawah standar akan mengalami kelambatan dalam aplikasi

## **5.2 Saran**

Dengan adanya sistem informasi berbasis multimedia ini diharapkan Wara Komputer dapat meningkatkan kemampuan bersaing.

Setelah menyelesaikan skripsi ini penulis menyampaikan sedikit masukan sebagai berikut :

- Hal yang penting untuk diperhatikan pada sistem baru adalah melakukan perawatan terhadap *hardware* dan *software* secara baik dan benar.
- Membuat aplikasi company profile yang bisa melakukan pengupdetan animasi dan gambar.
- Karena sebagai pendukung sistem yang lama, aplikasi ini tidak 100% menggantikan sistem yang lama yang sudah ada maka perusahaan harus memakai dua sistem secara bersamaan.
- Semoga aplikasi ini bermanfaat bagi Wara Komputer Jogjakarta .

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta Hanif, 2007. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern". Andi Offset ; Yogyakarta.
- Hakim Lukmanul, 2004. "Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash MX". PT Elek Media Komputindo ; Jakarta.
- Suyanto M, 2003. "Multimedia Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing". Andi Offset ; Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2004. "Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran". Andi Offset ; Yogyakarta.
- Sofyan Amir,F, 2002." Modul praktikum multimedia". STMIK AMIKOM; Yogyakarta.
- Syarif Arry Maulana, 2005. "Cara Cepat Membuat Animasi Menggunakan Swishmax", Andi Offset ; Yogyakarta.
- Suciadi Andreas Andi, 2005. "Seri Panduan Lengkap Macromedia Director MX 2004". Andi Offset ; Yogyakarta.
- Tri daryanto, 2005. " Sistem multimedia dan aplikasinya".Graha Ilmu;Yogyakarta.
- Bank Indonesia."Suku Bunga Bank Indonesia".